

**Estimulación de la noción del pensamiento lógico- matemático a través de juegos de mesa,  
en los estudiantes del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución  
Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle del Cauca**

Jennifer Nathaly Muñoz Bolaños

Trabajo para optar al título de Licenciando Pedagogía Infantil

Director:

Riquelio Vargas Suárez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Palmira

2022

## Resumen

El presente trabajo de intervención pedagógica, está basado en la estimulación de la noción del pensamiento lógico- matemático a través de juegos de mesa, en los estudiantes del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle del Cauca. Se ejecuto mediante una investigación- acción, con un enfoque cualitativo, se tomó como técnica la observación participante y el instrumento diario de campo, donde la inmersión en el aula permitió identificar el problema.

A partir de lo anterior, se evidenció que la utilización de juegos de mesa permite a los infantes desarrollar sus habilidades y destrezas lógicas, las cuales son importantes para que logren un aprendizaje significativo sobre el pensamiento lógico matemático; por lo tanto, se diseñó e implemento una secuencia didáctica, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes, de tal manera, que se lograra una intervención reflexiva, constructiva e innovadora que les favoreciera el desarrollo integral. Para finalizar, los juegos de mesa movilizan los conocimientos en los niños y niñas; por ello, estuvo presente en cada una de las actividades del diseño de la secuencia didáctica ejecutada.

**Palabras claves:** Pensamiento lógico- matemático, Juegos de mesa, Estimulación

### **Abstract**

The present work of pedagogical intervention is based on the stimulation of the notion of logical-mathematical thinking through board games, in third grade students of the Magdalena Ortega branch of the Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, in the municipality of Palmira Valle del Cauca. It was carried out by means of an action-research, with a qualitative approach, taking as a technique the participant observation and the field diary instrument, where the immersion in the classroom allowed the identification of the problem.

From the above, it was evidenced that the use of board games allows infants to develop their logical abilities and skills, which are important for them to achieve significant learning on logical mathematical thinking; therefore, a didactic sequence was designed and implemented, taking into account the interests and needs of the students, in such a way that a reflective, constructive and innovative intervention that would favor their integral development was achieved. Finally, board games mobilize children's knowledge; therefore, they were present in each of the activities of the didactic sequence design.

**Keywords:** Logical-mathematical thinking, Board games, Stimulation.

## Tabla de contenido

Introducción .....	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica .....	7
Pregunta de investigación.....	8
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica .....	10
Marco de referencia planeación didáctica .....	13
Planeación didáctica .....	17
Enfoque didáctico.....	20
Implementación.....	24
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica.....	29
Conclusiones .....	34
Referencias .....	36
Anexos.....	37

## Introducción

El presente trabajo de investigación pedagógica, pretende contribuir al mejoramiento del pensamiento lógico- matemático de cada uno de los niños y niñas del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle del Cauca. Ya que mediante la observación participante se pudo evidenciar la escasa motivación y estimulación para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico- matemático; es por ello, que, a través de la implementación de juegos de mesa, se busca incentivar el pensamiento lógico- matemático y al mismo tiempo, fomentar el desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas del infante que son importantes para su formación integral.

Dentro de este orden de ideas, la propuesta de investigación se estructura a partir de un diagnóstico, donde se menciona las necesidades entorno al aprendizaje del pensamiento lógico- matemático, de igual modo, se crea la pregunta de investigación ¿Cómo estimular la noción del pensamiento lógico- matemático a través de juegos de mesa, en los estudiantes del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle?

Así mismo, es fundamental que los educadores despierten en los infantes la curiosidad de saber, explorar, experimentar, preguntar, construir y expresar con libertad sus inquietudes y opiniones, contribuyendo al gusto por las matemáticas. Por consiguiente, de acuerdo a lo observado sobre la falta de motivación se puede decir que la propuesta está encaminada a estimular el pensamiento lógico-matemático de una manera divertida y lúdica, que logre despertar en el niño y niña el interés y amor por el pensamiento matemático. Con el diseño e implementación de la secuencia didáctica se obtuvieron resultados positivos que permitieron dar

cumplimiento a los objetivos propuestos, donde los niños a través del juego logran relacionar figuras, seguir secuencias, representar de manera simbólica y pictórica.

En este orden de ideas, la propuesta presenta un diagnóstico, contribuye a identificar y conocer las características de los estudiantes y su contexto, seguidamente, se presenta una pregunta de investigación, la cual permite reconocer las dificultades que se observan en el aula; también, se retoma el apartado del dialogo entre la teoría y la propuesta pedagógica, donde se fundamenta un dialogo crítico y asertivo sobre los conocimientos y las experiencias educativas, al mismo tiempo, con el marco de referencia y se continua con la planeación didáctica que contiene aprendizajes esperados, momentos de la clase y actividades a partir de la utilización de juegos de mesa que permitan interiorizar conocimientos y experiencias educativas de manera autónoma y significativa sobre el desarrollo del pensamiento lógico- matemático. Además, se estructura el enfoque didáctico y la implementación que muestra el paso a paso de los momentos planificados en la secuencia didáctica ejecutada. Por último, se realiza el análisis y reflexión sobre la propuesta pedagógica a través de conclusiones.

### **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

La presente propuesta pedagógica estimulación de la noción del pensamiento lógico- matemático a través de juegos de mesa, en los estudiantes del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle del Cauca. La sede Magdalena Ortega de Nariño, perteneciente a la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, se encuentra ubicada en la vereda el Llanito, Corregimiento de Ayacucho, zona rural del municipio de Palmira Valle. Cuenta con 9 estudiantes del grado tercero están entre los 8 y 10 años de edad. Los habitantes de esta zona se caracterizan por ser personas trabajadoras, amables y serviciales; la mayoría de la población recurre a la práctica agrícola y en igual proporción a actividades pecuarias relacionadas con la crianza de porcino y bovinos desarrollándolas como sustento diario de la comunidad.

Los niños y niñas elegidos para el desarrollo de la propuesta pedagógica son nueve (9) estudiantes del grado tercero, mediante la observación participante se pudo evidenciar la escasa motivación y estimulación para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático, también, la poca utilización del juego por falta de material didáctico siendo el primer facilitador y muchas veces el único para lograr enriquecer los conocimientos matemáticos que se desarrollan desde muy temprana edad, debido a que los infantes empiezan a tener una relación con los objetos y el entorno que los rodea.

Debido a lo anterior, en acuerdo con la docente se implementarán los juegos de mesa, como una estrategia que permita enriquecer los conocimientos sobre el pensamiento lógico- matemático y al mismo tiempo fomentar el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas del infante; Todo esto, a través de un trabajo ya sea colaborativo e individual que, por ende, les permita tener más confianza en sí mismo y a trabajar de manera autónoma.

### **Pregunta de investigación**

Los niños y niñas desde muy temprana edad desarrollan de manera eficaz y pausadamente sus conocimientos, ya sea mediante la asimilación y combinación que produce en la mente, a través de la interacción con el medio y los conocimientos previos que posee para incorporar nuevos puntos de vista del mundo exterior. Por ello, todos los niños desde su nacimiento van reconstruyendo sus conocimientos por medio de las experiencias vividas. Además, es primordial que a los niños y las niñas se los oriente a desarrollar el pensamiento lógico- matemático, mediante la lúdica y la manipulación de elementos de su entorno, debido a que es en esta edad donde expresan su forma de ser, de conocerse y descubrir la posición, relación y cantidad de los objetos en un lugar y espacio.

El pensamiento lógico-matemático es construido por el niño desde su interior a partir de la interacción con el entorno. La asociación de operaciones mediante la clasificación, seriación e inclusión, posibilitan la movilidad y reversibilidad del pensamiento, necesarias en la construcción del concepto “número” (Piaget y Szeminska, 1982, p.2)

Por la misma línea, los juegos de mesa son una estrategia importante para la estimulación del pensamiento lógico- matemático, porque a través de esta actividad el niño va desarrollando la capacidad sensorio-motriz, simbólica y de razonamiento lógico, que serán importantes para su desarrollo integral, ya que mientras juega ejercita sus órganos y conocimientos.

Dadas estas razones, no se puede, de ninguna manera, dejar de lado el desarrollo sobre el pensamiento lógico- matemático en la formación de los niños y niñas, por tal motivo, se planeó una propuesta de investigación que permita motivar y despertar el interés del grupo escogido, logrando que participen de manera activa en las actividades planteadas en la secuencia didáctica. Por consiguiente, de acuerdo a lo observado en la inmersión en el aula se pudo analizar que las estrategias utilizadas no son innovadoras y adecuadas para que los niños y niñas puedan establecer las bases de razonamiento sobre las tres operaciones lógicas (clasificación, seriación,

relación) las cuales son esenciales para obtener un desarrollo significativo de la noción del pensamiento lógico- matemático en edades posteriores. Además, es importante el uso de material didáctico, permite lograr una mejor comprensión, estimación y reflexión de las competencias matemáticas.

Por esta razón, se dio inicio a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo estimular la noción del pensamiento lógico- matemático a través de juegos de mesa, en los estudiantes del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle?

### **Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica**

Los docentes tenemos una responsabilidad y compromiso muy grande con los niños y niñas desde que inician su proceso académico es lograr la “estimulación de la noción del pensamiento lógico- matemático a través de juegos de mesa, en los estudiantes del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle del Cauca, en cuanto a, sus prácticas educativas se convierte en el principal agente frente a los estudiantes que necesitan de su mejor orientación, no solo para formar seres inteligentes con capacidades y destrezas sino también seres íntegros con principios y valores, que les permita ser actores activos de su propio proceso de enseñanza aprendizaje. Mas aun teniendo en cuenta que los avances de la sociedad y la educación exigen generar procesos significativos dentro del aula.

Dentro de este orden de ideas, se da inicio a esta pregunta de investigación ¿Cómo estimular la noción del pensamiento lógico- matemático a través de juegos de mesa, en los estudiantes del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle? en el que los docentes desde su propia praxis deben ser protagonistas activos del proceso educativo matemático para que de manera articulada con sus estrategias didácticas y herramientas logre que las clases sean motivantes y transformadoras para que los estudiantes estimulen el desarrollo del pensamiento lógico- matemático a través de juegos de mesa. En esta misma línea, los educadores debemos transmitir en los niños y niñas la necesidad de innovar e investigar sobre algún contenido, ya que el verdadero aprendizaje surge del propio interés y la autonomía por alcanzar los objetivos propuestos de la secuencia didáctica implementada.

Por tanto, se plantea una pregunta la cual busca en crear y desarrollar un componente investigativo que le permita a los y las docentes desde su quehacer pedagógico realizar acciones que logre que los infantes estimulen la noción del pensamiento lógico matemático como un área importante para diario vivir de las personas.

Además, es importante que el docente enseñe investigando para que el infante no reciba los conocimientos ya realizados, sino que, mediante sus conocimientos previos, los vaya construyendo por sí mismo a través de juegos de mesa como una estrategia que le permita desde muy temprana edad la estimulación del pensamiento lógico matemático y para que el estudiante la introduzca como una habilidad de su vida diaria. Por tal razón, se pensó en diseñar actividades utilizando la actividad rectora (juego) para que el aprendizaje sea más divertido, agradable y significativo ya que hoy en día las matemáticas se encuentran en todos los ámbitos de las personas.

Por otra parte, es importante que los docentes al momento de planificar sus clases utilicen estrategias que generen ambientes motivantes en el que les permita a los infantes adquirir o descubrir nuevos conocimientos a través de la curiosidad de saber, explorar y experimentar sobre lo aprendido. Es así que, que utilizar un formato de planeación juega un papel fundamental en los procesos de aprendizaje ya que los docentes tienden a mejorar su práctica pedagógica y los estudiantes a conocer el mundo que les rodea.

En este mismo orden de ideas, las ventajas que ofrece el diseño de secuencia didáctica dentro del aula son múltiples, puesto que permite que los docentes busquen dar respuesta a los cambios que el sistema educativo actual ha tenido. Por ello, los educadores deben establecer un compromiso que involucre a los infantes a reflexionar sobre sus propios conocimientos y

experiencias diarias para lograr aprendizajes significativos sobre el desarrollo del pensamiento lógico- matemático.

Para concluir, el diario de campo es un instrumento esencial en la práctica pedagógica de los docentes puesto que permite sistematizar todo lo que sucede durante el proceso académico, para que luego reflexionen sobre su praxis y así puedan buscar estrategias que logren transformar y mejorar su práctica pedagógica. Por lo tanto, el diario de campo hace parte de la práctica pedagógica, por ello, un docente no puede dejarlo de lado, por lo que este garantiza un eficiente relato sobre las experiencias vividas a diario y reflexionar sobre las mismas, reconociendo los motivos por la poca desmotivación por desarrollar el pensamiento lógico matemático.

### **Marco de referencia planeación didáctica**

Analizar si los juegos de mesa aportan a la construcción de la noción del pensamiento lógico-matemático a partir de las acciones que establece los niños y niñas con los objetos que explora y manipula en sus diferentes actividades lúdica, por ejemplos, cuando establecen sus características de (forma, color, tamaño, textura) ya que este proceso se da antes de empezar su formación formal, por lo tanto, hoy en día la educación es esencial para la vida del ser humano; como también, para mejorar o modificar la pedagogía basada en competencias donde lo va a desarrollar de lo más fácil a lo más difícil. De tal manera, que es imborrable porque una vez el cerebro procese un conocimiento no se olvida.

En esta misma línea, por la trascendencia que ha surgido en la sociedad, ha llevado que hoy en día el ser humano se encuentre en un estado de innovación, en el que él docente le proporcione elementos esenciales que le permitan un desarrollo significativo de sus habilidades, destrezas, valores y actitudes, que son importantes para sus procesos académicos y formación integral. Es por ello, que los educadores deben ofrecer a los niños y niñas una formación basada en competencias que les permita desarrollar todo su potencial para que actúen con idoneidad y ética ante las experiencias vidas.

De esta manera, el docente debe tener las estrategias y metodologías que le permitan una planificación significativa teniendo en cuenta los ritmos de aprendizaje y de la mano con la propuesta pedagógica planteada se constituye como un medio que integra la enseñanza por competencias a partir de una educación en y para la vida, por eso, los juego de mesa provee en el infante grandes beneficios, tanto para su desarrollo integral como intelectual; ya que jugar le permite expresar sus movimientos de manera libre, cooperar con otros niños y crear nuevas experiencias en el medio que les rodea.

Por tal motivo, se puede decir que la propuesta esta encamina a estimular en los niños y niñas el desarrollo del pensamiento lógico matemático de una manera divertida y lúdica, ya que se encuentran en una etapa donde aumentan sus capacidades y habilidades para pensar, percibir y construir su propio conocimiento a través de experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes.

Por lo anterior, en la propuesta pedagógica están articulados los saberes (el saber, el saber hacer, el saber ser) los cuales son importantes no solo para lograr una formación académica sino una formación integral en el que los niños y niñas mediante los juegos de mesa, lo cual son una estrategia importante para la estimulación del pensamiento lógico matemático, vayan desarrollando conocimientos de razonamiento, atención y concentración. Asimismo, a contribuir al fortalecimiento de habilidades sociales de amistad, trabajo colaborativo, valores y actitudes, además, pensando también en el proyecto de vida de cada ser humano y articulando los tres ejes competenciales para lograr seres emprendedores, en lo laboral y empresarial.

En esta línea, teniendo en cuenta la formación por competencias que desempeñan un papel importante en la que a través de la propuesta pedagógica sobre la utilización de los juegos de mesa se integran los saberes como: el saber, saber hacer y el saber ser, que más allá de fomentar la construcción del aprendizaje autónomo; permite el desarrollo de sus dimensiones corporales, emocionales y valores; además, a seguir normas, a esperar el turno y a trabajar en equipo.

Las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos; y considerar que el ser humano no se reduce a competencias, sino que el ser humano es un todo integral y holístico. (Tobón, 2010, p.92)

Por ello, la propuesta pedagógica tendrá en cuenta estos pilares, ya que mediante la utilización de los juegos de mesa o juegos de reglas se busca que los estudiantes afiancen y construyan de manera autónoma su formación integral y logren aprendizajes significativos a través del desarrollo de las diferentes actividades que están encaminadas a estimular el pensamiento lógico matemático de una manera activa despertando así el amor e interés por el pensamiento matemático el cual es muy fundamental en la vida de las personas.

Estudio dos aspectos con relación al conocimiento que se elabora a partir de los juegos de reglas, entendiendo que las reglas constituyen una realidad social que se trasmite de generación en generación: primero, la práctica de las reglas, la manera como los niños de distintas edades aplican efectivamente las reglas; y segundo, la conciencia de la regla, la manera en que esos niños se representan primero el carácter obligatorio, sagrado o decisorio, evolucionando de la heteronomía a la autonomía propia de las reglas del juego. (Piaget, 1932, p.13)

Además, la educación orientada por competencias busca crear un entorno de aprendizaje continuo y significativo que les permita a los niños y niñas aprender para el resto de la vida y que estén receptivos a los cambios e innovaciones que el mundo actual ha tenido. Según Baroody (1988) plantea que “la mayoría de los niños pequeños poseen, aun antes de incorporarse a la escuela, una “matemática informal” de apreciable capacidad. Tiene, por ejemplo, algunas nociones simples de más y menos, de contar y de la adición” (p.27). Por eso, los docentes tienen como reto formar a los infantes en un amplio conjunto de competencias, en el que estén incluido los conocimientos, las habilidades, las aptitudes y actitudes que son indispensable para logran una formación eficiente y de calidad.

En este mismo orden de ideas, las competencias ayudan enormemente aunque no serían la solución total, es así que, teniendo en cuenta las dimensiones relacionadas, ya sean integrales u holísticas, como lo propone el autor Tobón (2010) tiene relación con la propuesta pedagógica ya

que se utilizan estrategias que generan ambientes motivantes en el que les permite a los infantes adquirir o descubrir nuevos conocimientos a través de la curiosidad de saber, explorar, y experimentar sobre lo aprendido durante la realización de diferentes actividades sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante los juegos de mesa permitiendo lograr los objetivos trazados.

Para finalizar, de acuerdo con las competencias docentes que plantea el autor Tobón (2010), la propuesta pedagógica titulada estimulación de la noción del pensamiento lógico-matemático a través de juegos de mesa, en los estudiantes del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle del Cauca, tiene relación con algunas de ellas con el propósito de lograr un aprendizaje significativo, como el trabajo en equipo, donde los niños a través de los juegos de mesa como (bingo, lotería, domino entre otros) mediante el trabajo colaborativo son ellos protagonistas de su propio aprendizaje sobre el pensamiento matemático, además tener una buena comunicación con los demás, siendo importante la asertividad. Asimismo, con la planeación del proceso educativo está muy entrelazado ya que conlleva a que las prácticas dentro del aula de clase sean exitosas y lograr transformaciones positivas en los estudiantes. Posteriormente, se encuentra la mediación de aprendizajes la cual buscan acercar a los estudiantes y a los docentes a la construcción del pensamiento lógico matemático apoyado en los juegos de mesa como una actividad enriquecedora para el aprendizaje.

### **Planeación didáctica**

Para este momento se estructuro la planeación didáctica a partir de lo observado en los estudiantes del grado 3 de la sede Magdalena Ortega, escasa motivación y estimulación para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico- matemático, después de realizar un análisis se plantea estrategias para minimizar lo evidenciado.

Debido a lo anterior, se diseña la secuencia didáctica titulada “Jugando y armando las matemáticas voy creando” la cual contiene actividades, momentos, propósitos y material didáctico para propiciar aprendizajes significativos a través de la utilización de juegos de mesa (lotería, bingo, domino entre otros) con la intención de que los niños y niñas reconstruyan los conocimientos adquiridos en cada una de las actividades desarrolladas. Siendo los juegos de mesa una estrategia importante para su aprendizaje de clasificar, seriar, formular, representar y solucionar problemas.

La secuencia didáctica estuvo planificada por tres actividades consecutivas cada una con sus tres momentos, un componente significativo fue la elección de los temas a trabajar, ya que permitieron cumplir con éxito los propósitos de la propuesta pedagógica en caminados a la estimulación del pensamiento lógico- matemático a partir de la utilización de juegos de mesa.

La actividad número uno llamada “jugando aprendo las matemáticas” se basó teniendo en cuenta el saber y saber hacer, con el fin de lograr los aprendizajes esperados sobre la construcción de la noción del pensamiento lógico- matemático. La clase se desarrollo respetando los momentos planificados, en el primero momento, se presenta un video educativo en caminado a la indagación de conocimientos previos, mediante preguntas intencionadas que logran generar un ambiente agradable e interesante sobre el tema. Segundo momento, pertenece al desarrollo de la actividad en el que se implementa el juego de mesa (lotería) el cual corresponde a una serie de cartones que contiene diferentes formas geométricas a través de objetos del entorno, cada jugador

elige un cartón, de manera que, el docente saca de una bolsa al azar la imagen, se la indica a los participantes, para que la busque y el que la tenga menciona a que figura pertenece para que la ubique en su cartón hasta completarla toda. Además, durante el juego todos deben aceptar las normas y seguir las reglas.

Tercer momento y para finalizar, está dirigida a crear por parejas una exposición en la que deben realizar una hoja previa, que contenga la información que adquirieron a partir del video y el juego de lotería los cuales fueron el referente para que los niños y niñas logaran los aprendizajes esperados. Cada grupo expone a sus compañeros su trabajo, el docente guía las exposiciones realizando preguntas que promuevan la participación activa.

Por la misma línea, la actividad numero 2 nombrada “Jugando y probando las matemáticas voy creando” se conforma de tres momentos al igual que la actividad anterior donde se quiere lograr con éxito los aprendizajes esperados de la competencia escogida desde los DBA del grado tercero. En el primer momento, se inicia con el planteamiento de un problema, de tal manera, que los estudiantes deben estimar la posibilidad de que se produzca un evento. Seguidamente, se traza en el tablero una línea de posibilidades, a cada estudiante se le entrega una fotocopia con el vocabulario matemático, para que participe estableciendo las bases de razonamiento, este momento fue el que más tiempo les tomó, ya que, para poder solucionar el problema, debían pensar en la respuesta que creían correcta.

En el segundo momento, para llevar a cabo la actividad se implementa un juego de probabilidades, que consiste en formar grupos por tablero junto con un dado, donde cada estudiante representa un solo carro. Los participantes se ponen de acuerdo para iniciar a lanzar el dado y saber que carro avanza, ya que, avanza el que tenga el resultado mas no quien tiro, las probabilidades serán anotadas en una tabla de frecuencia y representadas en un diagrama de barras.

Para el momento final, se organizan grupos de tres estudiantes, escogen a un capitán, al cual se le entrega una fotocopia con un evento para que en grupo realicen una cartelera. Luego, se realiza una ponencia donde cada grupo expone su trabajo a los compañeros, con el fin de evidenciar estrategias de solución al problema propuesto.

Por consiguiente, la actividad número tres titulada “viajando por el mundo variacional” esta encaminada a que los niños y niñas a partir de las actividades proyectadas en cada momento le permitan alcanzar los aprendizajes esperados. Se inicia la clase invitan a los niños a realizar una brocheta de fruta siguiendo una secuencia que estará presentada en un cartel (piña, fresa, mango, banano), a partir ahí, se realiza una serie de preguntas a los estudiantes para identificar sus conocimientos previos o nociones sobre el tema y con sus ideas organizar un concepto claro.

En el momento de desarrollo, inicia la docente explicando las instrucciones del juego (domino) para captar la atención y fomentar el pensamiento, posteriormente, se forman los grupos de 3 participantes, se les reparte las fichas de manera equitativa y dejando unas en la mesa. El primer jugador ubica una de sus fichas hacia arriba, el siguiente jugador debe seguir el patrón hasta formar una secuencia. En esta actividad los tres jugadores deben realizar dos relaciones lógicas, la relación y seriación. Para finalizar, en el momento de cierre se forman parejas, se les entrega una secuencia para que la completen, ya sea numérica o con figuras geométricas; además, mediante una exposición argumenten las propiedades que cumple cada secuencia.

De esta manera, en la secuencia didáctica se utiliza estrategias de evaluación en cada actividad diseñada, así mismo, la observación participante y el diario de campo desempeñaron un papel fundamental, permitiendo recolectar y registrar aspectos importantes para analizar los resultados obtenidos, también, se utilizó otras herramientas como videos, fotografías, rubricas y exposiciones las cuales permitieron evaluar cada momento.

### **Enfoque didáctico**

La innovación que día a día ha transitado en cuanto a la educación, ha permitido que los docentes estén a la vanguardia con las orientaciones expuestas por Ministerio de Educación Nacional; por ello, las actividades diseñadas en la secuencia didáctica son acordes a la edad y el grado de escolaridad de los estudiantes a trabajar, ya que se busca que los infantes a través de cada una de las actividades desarrollen de manera significativa sus habilidades y competencias, es así que, también posibilitan una estimulación hacia el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Al mismo tiempo, es de mencionar que el juego es una excelente estrategia, ya que mientras los niños y niñas juegan están aprendiendo. Por esta razón, se presentan los aportes de Garaigordobil (2008):

El juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. (p.43)

Por tal motivo, después de haber realizado la observación a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, sede Magdalena Ortega, se pudo evidenciar la escasa motivación y estimulación para fortalecer el pensamiento lógico matemático; es por ello, la gran importancia de contribuir de manera significativa y lúdica en la planeación de secuencias didácticas que logre despertar en los estudiantes el interés y amor por el pensamiento matemático, ya que les permite cuestionarse, analizar, razonar, argumentar y probar razonamientos de la vida diaria.

Por la misma línea, en cada una de las actividades diseñadas en la planeación didáctica se tiene en cuenta los ritmos y aprendizajes de los infantes para estimular el pensamiento lógico

matemático de una manera lúdica y divertida a través de la implementación y ejecución de juegos de mesa (loterías, bingos, domino, parques, entre otros), ya que permite trabajar de una manera ordenada, participativa y reflexiva siendo ellos protagonistas de su propio aprendizaje. Además, la planeación didáctica se adapta a las características de los niños y niñas, también, a través de las diferentes actividades se logra la comunicación bidireccional, es decir, entre docente y estudiante y entre estudiante-estudiante.

Por esta razón, me concentre en el juego de (mesa o reglas) ya que se convierte en un pilar importante para estimular el pensamiento lógico matemático, ya que, debido a su componente lúdico, permite que los niños y niñas desarrollen sus dimensiones corporales, emocionales y de razonamiento; además, a seguir normas, a esperar el turno y a trabajar de manera cooperativa.

El juego de reglas, es considerado como la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales... con competencias de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes. (Piaget, 1945, p. 10)

De esta manera, en la planeación didáctica se utilizaron los juegos de mesas o reglas, ya que estos juegos aparte de ser una estrategia de esparcimiento también son de aprendizaje, dado que, mientras el niño juega le permite participar, indagar, razonar y fortalecer sus nociones del pensamiento lógico matemático, siendo fundamentales tanto para su desarrollo integral como intelectual. Por ello, las actividades si provee en el infante grandes beneficios ya que les permite construir aprendizajes de razonamiento, modelación, resolución de problemas y a seguir instrucciones, permitiéndoles alcanzar los aprendizajes esperados.

Dentro de este orden de ideas, el docente desde su quehacer pedagógico promueve a través de sus secuencias didácticas aprendizajes significativos que permita en los niños y niñas el desarrollo de competencias sobre la noción del pensamiento lógico matemático. Según Piaget “el proceso lógico- matemático se enfatiza en la construcción de la noción del conocimiento, que se desglosa de las relaciones entre los objetos y desciende de la propia producción del individuo” (1975, p.20). Es decir, implementando actividades innovadoras que parten desde la problemática identificada y mediante la utilización de los juegos de mesa lograr estimular el pensamiento matemático. Además, los juegos de mesa son una estrategia importante para la formación de los niños, ya que contribuyen a la construcción del conocimiento y al desarrollo de habilidades.

Si bien es cierto, todos los niños y niñas desde su condición cuenta con una noción de saberes previos, por ello, es importante estimularlos, ya que a partir de esta relación y con el apoyo del docente, se puede lograr que los estudiantes se familiaricen y puedan así construir el conocimiento que se quiere lograr en cada una de las secuencias didácticas que se va a trabajar de manera significativa. Además, iniciar desde los saberes previos permiten que los infantes construyan nuevos conocimientos que una vez adquiridos nunca se olvidan.

Por lo tanto, es importante que desde la educación inicial los docentes, trabajen a partir de secuencias didácticas, ya que me permite llevar un orden de las diferentes actividades articuladas que se desarrollaran con los estudiantes, esto con el propósito de que logren un aprendizaje significativo a partir de sus conocimientos previos. En este sentido, las secuencias didácticas son una herramienta fundamental en el quehacer docente, porque posibilita que la construcción de aprendizajes que incluye lo conceptual, procedimental y actitudinal.

Para finalizar, en el diseño de la secuencia didáctica que se realizó, resulto beneficiosa y enriquecedora para el quehacer docente, ya que permitió tener claro que está integrada por tres momentos (inicio, desarrollo y cierre) y que se deben tener en cuenta para organizar los contenidos de enseñanza que se van a trabajar, como la didáctica para hacerlo. también, como extraer los componentes y aprendizajes esperados de acuerdo al grado y asignatura para optimizar y brindar una educación de calidad.

## **Implementación**

La secuencia didáctica se llevo a cabo con los niños y niñas del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle del Cauca, tiene como propósito estimular la noción del pensamiento lógico-matemático a través de la utilización de juegos de mesa implementados en cada una de las actividades diseñadas.

Dentro de este orden de ideas, se implementó la actividad llamada “jugando aprendo las matemáticas” la cual se desarrolló en la sede Magdalena Ortega de Nariño, perteneciente a la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo con los estudiantes del grado tercero (3), sus edades están entre los 8 y 10 años de edad.

Una vez, evidenciado las necesidades se diseñan las actividades de manera lúdica y didáctica con el propósito de que los estudiantes se vean constantemente animados y motivados para lograr con éxito los aprendizajes planteados, por otro lado, los materiales utilizados fueron un recurso fundamental en el que cada estudiante logra una mejor comprensión y adquisición de los aprendizajes esperados sobre el pensamiento lógico matemático, además, la distribución y organización del espacio les permitió a los infantes ejercer la autonomía, el razonamiento y la participación para que construyeran colectivamente los aprendizajes.

Por lo tanto, el tiempo estipulado para el desarrollo de cada momento de la secuencia fue acorde, ya que les permitió a los estudiantes indagar, descubrir, razonar, reflexionar y llegar a la solución de cada actividad de manera óptima y eficaz exponiendo lo aprendido. Por consiguiente, a través de la estrategia de evaluación seleccionada para el seguimiento de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes sobre el pensamiento lógico matemático, se pudo evidenciar que el juego de mesa (lotería) les permitió lograr una mejor comprensión y adquisición de los contenidos

en el que cada infante lleva la construcción de su propia experiencia a través de la manipulación, concentración, participación y exposición. Por esta razón, puedo decir que si fue acorde de la estrategia de evaluación con lo planeado.

En este sentido, la secuencia didáctica implementada si responde a los aprendizajes esperado por los niños, ya que mediante el juego de mesa (lotería), les permite a los estudiantes que exploren sus conocimientos previos, mediado con preguntas, para que sean ellos quienes hagan hipótesis sobre diversos aspectos acerca de las figuras bidimensionales y tridimensionales, en la que expresan ideas y establecen comparaciones entre las exposiciones presentadas. Además, mediante el juego de mesa (lotería) logran identificar y encontrar cuerpos geométricos en los objetos que los rodean. Por ejemplo, el dado tiene forma de cubo, entre otros. Posteriormente, crean una cartela con la información recolectada a partir del video y el juego los cuales fueron referentes para que plasmen el proceso desarrollado. Por lo tanto, mediante la exposición como estrategia evaluativa, los niños y niñas logran alcanzar las competencias porque reconocen que las matemáticas están presentes en la vida diaria mediante los objetos que lo rodean.

Por tal motivo, se considera que cada momento planeado en la secuencia didáctica estimulo en los infantes los aprendizajes esperados, ya que mediante el juego los niños y niñas iban fortaleciendo sus nociones matemáticas trabajando de manera ordenada, participativa y reflexiva optimizando su proceso de aprendizaje, el juego de mesa (lotería) les permitió a los estudiantes lograr una mejor comprensión y adquisición de los contenidos. Además, les permitió a los estudiantes aprender de una manera significativa en la que fortalecieron sus habilidades y conocimientos. Los recursos didácticos fueron un pilar importante para lograran con éxito lo esperado, ya que debido a su componente lúdico y creativo los niños se interesaban por descubrir,

conocer, indagar, explorar y adquirir nuevos conocimientos. Por ello, si los considero acordes con lo planeado.

Para concluir, durante mi quehacer docente, el propósito es ejercer una formación integral innovadora a través de los juegos de mesa, los cuales son una estrategia fundamental para la construcción de nuevos conocimientos. De esta manera, se desarrolló la secuencia pedagógica “Jugando y probando las matemáticas voy creando” con los estudiantes del grado tercero (3) de la sede Magdalena Ortega de Nariño de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo.

Después de haber hecho la observación y conocer las necesidades de los estudiantes se diseñó la experiencia pedagógica apoyada en la utilización del juego de mesa (carrera de probabilidades) como estrategia que le permitiera a los infantes lograr aprendizajes significativos sobre el pensamiento lógico matemático, de manera, que el juego movilizara los intereses y necesidades que presentaban los estudiantes, para así poder lograr los aprendizajes esperados.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, los materiales utilizados desempeñaron un papel importante en la realización de cada una de las actividades que los niños desarrollaron, facilitándoles el aprendizaje para lograr con éxito los objetivos propuestos, de la misma manera, la distribución y organización del espacio fue muy valioso, ya que se evidenció buena motivación, participación y disposición por la adquisición de los aprendizajes planteados.

Por otro lado, el tiempo establecido y distribuido para el desarrollo de cada momento fueron acordes para que los infantes lograran aprendizajes significativos, ya que iban desarrollando activa y paulatinamente cada una de las actividades con el propósito de dar respuesta a las necesidades que presentaban sobre el pensamiento lógico matemático.

En la misma línea, la estrategia de evaluación utilizada en la secuencia didáctica si respondió a las necesidades de los niños y niñas, ya que se pudo realizar observación y revisar los aprendizajes logrados mediante la elaboración de una exposición que recopilara todo lo aprendido durante el desarrollo de la secuencia sobre la estimulación del pensamiento lógico matemático a través de los juegos de mesa. Por esta razón, puedo decir que si fue acorde la estrategia de evaluación con lo planeado.

En este orden de ideas, la secuencia didáctica implementada respondió de manera significativa a los aprendizajes esperados, ya que estaba basada en los intereses y necesidades de los estudiantes, se planeó cada actividad para que los niños y niñas pueda participar aplicando sus conocimientos previos sobre las nociones matemáticas y lo que aprendió en cada uno de los momentos de la clase. Además, con los juegos de mesa de probabilidades se les permitió lograr una mejor comprensión y adquisición de los contenidos. Por lo tanto, la exposición como estrategia evaluativa, les permitió a los y las estudiantes lograr las competencias permitiéndoles que construyeran su propio aprendizaje a través de la manipulación, reflexión, indagación, exploración, concentración y participación del medio que los rodea.

Posteriormente, cada paso planteado y desarrollado en la secuencia didáctica afecto positivamente en los aprendizajes esperados, ya que permitió que de manera lúdica y creativa los estudiantes potenciaran el pensamiento lógico – matemático a través del juego de mesa de probabilidades los infantes participaban, indagaban y razonaban de tal manera, que una vez adquiridos los conocimientos no se olvida.

Evidentemente, se puede decir que los recursos utilizados en cada momento, fueron fundamentales para lograr los aprendizajes esperados, ya que debido a su componente lúdico y

creativo los niños se interesaban por descubrir, conocer, indagar, explorar y adquirir nuevos conocimientos. Por ello, si los considero acordes con lo planeado.

Para finalizar, se puede decir que a través de mi quehacer docente durante las practicas pedagógicas, el propósito es ejercer una formación integral innovadora mediante los juegos de mesa, los cuales son estrategia fundamental para la construcción de nuevos conocimientos, estimulando el sentido de cooperación y razonamiento.

### **Reflexión y análisis de la práctica pedagógica**

Los seres humanos desde que nacen están en constante aprendizaje, por ello, la primera infancia es una etapa muy importante por la que cada niño y niña debe cimentar su formación integral. De esta manera, los resultados obtenidos en las secuencias didácticas ejecutadas fueron significativos y enriquecedores para los estudiantes, ya que demostraron entusiasmo, interés y buena participación por potenciar y estimular el pensamiento lógico matemático a través de los juegos de mesa, los cuales fueron una estrategia fundamental para que los niños y niñas logaran una mejor comprensión y adquisición de los contenidos. Al respecto Montañés (2003) menciona que “Estos juegos se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, de tal forma que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia” (p.44).

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, en la implementación de la secuencia pedagógica se fortaleció el razonamiento y la autonomía, ya que se pudo evidenciar como los niños y niñas a través del juego desarrollan sus capacidades y habilidades para pensar, percibir y construir su propio conocimiento a través de experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes. Por otra parte, para lograr un mejor aprendizaje en los infantes sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático es importante contar con suficiente y adecuado material didáctico, que les permita encontrar respuestas a las diferentes situaciones problemáticas que la vida le presente. Es decir, los estudiantes desde temprana edad están en constante exploración, manipulación y descubrimiento del entorno y de las relaciones de las personas que lo rodean, ya que, son parte fundamental en su etapa de formación; por lo tanto, su vinculación con la escolaridad es esencial. Por tal razón, no se puede, de ninguna manera, dejar a un lado las

matemáticas, ya que son parte vital en el desarrollo de las personas, pues están inmersas en todas las actividades diarias.

En este mismo orden de ideas, sin duda alguna, una de las acciones que debe mejorar el docente en su praxis, es articular el juego como una de las principales estrategias que le permita a los niños y niñas potenciar y estimular su capacidad de aprender, ya que, les brinda la oportunidad de movilizar estructuras de pensamiento, al observar, al investigar y al cuestionarse.

Asimismo, a comprender que la noción del pensamiento lógico matemático es muy importante estimularlo desde la educación inicial, ya que el infante crea relaciones entre los sujetos y objetos a partir de la experiencia directa que tenga con ellos; permitiendo que desde muy temprana edad construyan las bases de manera sólida. Por ello, los niños y niñas antes de que inicien su escolaridad formal, ya adquieren conocimientos previos de contar, clasificar y seriar. Se puede señalar, que el conocimiento matemático lo construyen los individuos a partir de un pensamiento reflexivo donde es imborrable porque una vez el cerebro procese una información no se olvida. Entonces es de mencionar a Piaget y Szeminska (1982) quienes indican que:

El pensamiento lógico- matemático es construido por el niño desde su interior a partir de la interacción con el entorno. La asociación de operaciones mediante la clasificación, seriación e inclusión, posibilitan la movilidad y reversibilidad del pensamiento, necesaria en la construcción del concepto de “numero”. (p.2)

Efectivamente, se pudo evidenciar en los infantes el interés por fortalecer el pensamiento lógico matemático a través de la realización de cada una de las secuencias didácticas, ya que la utilización del material didáctico realizado (lotería, tabla de probabilidades) permitió estimular en los infantes las nociones. También, lo importante que es motivar y guiar a los niños y niñas para

que se sientan acompañados en la realización de las actividades planteadas logrando significativamente los aprendizajes esperados.

Por lo tanto, otro aspecto importante que permitió lograr resultados significativos, fue el estar inmersa en las actividades que desarrollaron los estudiantes en cada uno de los momentos, ya que, la utilización de los juegos de mesa fueron una estrategia importante para que los niños y niñas construyeran el pensamiento lógico matemático de una manera lúdica y dinámica.

A partir de lo anterior, se plante que el juego de mesa fue la mejor fortaleza para potenciar y enriquecer las nociones lógico matemáticas, ya que mientras los niños y niñas jugaban participaban, indagaban, razonaban y adquirían nuevos conocimientos que les permitió lograr los aprendizajes esperados, así mismo, entre las dificultades que se pudo evidenciar en un estudiante es que hubo desinterés y desmotivación por realizar cada una de las actividades propuestas, esto, debido a la apatía que tenía por el área. La limitación que se presento fue con el tiempo, ya que se hubiera podido realizar más actividades en las que el infante aprende haciendo y adquiere conocimientos de una manera más fácil, rápida y entretenida.

De esta manera, a través de mi quehacer docente durante la implementación de las secuencias pedagógicas, la recomendación es ejercer una formación integral innovadora que les permita a los estudiantes expresar su creatividad, curiosidad, autonomía y razonamiento ya sea mediante el juego, el arte, la literatura y exploración del medio ya que son fundamentales para su desarrollo cognitivo, físico, emocional y social.

De este modo, resalto el juego de mesa el aspecto más importante para contribuir al mejoramiento del desempeño de los estudiantes en las competencias lógicas matemáticas, las cuales se convierten en un pilar fundamental para la vida diaria del ser humano. En este mismo sentido, resultaron valiosos los juegos de mesa, ya que permiten que los infantes pertenezcan a un

grupo en el que deben seguir, respetar y cumplir unas normas que serán esenciales para desarrollar sus habilidades y adquirir nuevos conocimientos para su formación integral.

Estudio dos aspectos con relación al conocimiento que se elabora a partir de los juegos de reglas, entendiendo que las reglas constituyen una realidad social que se trasmite de generación en generación: primero, la práctica de las reglas, la manera como los niños de distintas edades aplican efectivamente las reglas; y segundo, la conciencia de la regla, la manera en que esos niños se representan primero el carácter obligatorio, sagrado o decisorio, evolucionando de la heteronomía a la autonomía propia de las reglas del juego. (Piaget, 1932, p.13)

Siguiendo en la misma línea, después de trabajar las secuencias pedagógicas resalto el material didáctico realizado, ya que permitió que las actividades a desarrollar se tornaran agradables, divertidas y que llevara a los estudiantes a tener un aprendizaje significativo, también, la planeación didáctica permitió hacer de la clase un espacio agradable para que los estudiantes logren satisfactoriamente los aprendizajes esperados sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Según Baroody (1988) plantea que “la mayoría de los niños pequeños poseen, aun antes de incorporarse a la escuela, una “matemática informal” de apreciable capacidad. Tiene, por ejemplo, algunas nociones simples de más y menos, de contar y de la adición” (p.27); teniendo en cuenta que, los infantes mientras juegan con sus juguetes empiezan adquirir un conocimiento previo sobre las nociones del pensamiento lógico-matemático.

Por lo demás, la ejecución de la planeación, como futura docente de educación permitió darme cuenta que la utilización de los juegos de mesa desempeña un papel importante para la formación de los niños y niñas, ya que contribuyen a la construcción del conocimiento y al desarrollo de habilidades con el apoyo del docente quien se convierte en un guía en la construcción de nuevos conocimientos sobre las nociones del pensamiento lógico matemático.

Para concluir, planear es una de las estrategias más importantes de la práctica pedagógica, ya que le permite al docente preparar, diseñar y estructurar métodos, materiales y experiencias que le permitan potenciar y fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los infantes. Es más, con una buena planeación los resultados son mucho más significativos.

## Conclusiones

Después de haber implementado la propuesta pedagógica “Estimulación de la noción del pensamiento lógico- matemático a través de juegos de mesa, en los estudiantes del grado tercero de la sede Magdalena Ortega de la Institución Educativa Sagrada Familia Potrerillo, en el municipio de Palmira Valle del Cauca, dejó evidenciar el accionar docente y construir acciones para mejorar las practicas pedagógicas y obtener competencias matemáticas, a través del pensamiento lógico-matemático, así mismo, lograr aportes relevantes al propósito planteado “Analizar si los juegos de mesa aportaron a la construcción de la noción del pensamiento lógico- matemático e implementar una secuencia didáctica a través de la articulación de material didáctico para el desarrollo del pensamiento lógico- matemático.

Por lo tanto, se considera que la propuesta pedagógica mediante la secuencia didáctica denominada “jugando y armando las matemáticas voy creando” mediante el apoyo de diversas actividades utilizando el juego de mesa, resultaron adecuadas e interesantes para estimular la noción del pensamiento lógico-matemático, es decir, que los niños y niñas participaron activamente y permitían adquirir la noción del pensamiento lógico- matemático.

Por consiguiente, las actividades a través del juego de mesa resultaron novedosas e innovadoras para darle una transformación al aula y promover la estimulación hacia el pensamiento lógico matemático, es decir, que los juegos de mesa utilizados, como lotería de figuras bidimensionales – tridimensionales y carrera de probabilidades, permitieron aprendizaje, agrado y diversión, además, ofrecieron momentos mágicos donde se unificaron varios aspectos, estimulación, interacción y conocimiento; pues la alegría que reflejaban los niños y niñas con cada momento ejecutado permitió evidenciar que los juegos de mesa facilitaron la estimulación

del pensamiento lógico- matemático, al igual que, la utilización de material didáctico fue pertinente para posibilitar aprendizajes significativos.

Así mismo, la utilización de las tic mediante observación de videos logra la atención y comprensión de lo planteado, así pues, contestar de manera positiva a las diferentes preguntas realizadas, de ahí que, es esencial tener en cuenta la participación de los niños y niñas para identificar si comprendieron de manera positiva lo requerido, de lo contrario, se plantean nuevas estrategias para lograr que los infantes comprendan significativamente el pensamiento lógico- matemático; pues motivar las matemáticas desde temprana edad de manera dinámica, permite desarrollar habilidades y fortalecer su razonamiento.

En resumen, fue oportuno la utilización de la técnica observación participante y el instrumento diario de campo, ya que se pudo observar las transformaciones adquiridas en la practica pedagógica desde el inicio del diplomado hasta el momento, pues se observó la labor del docente a través de la utilización de estrategias pedagógicas (juegos de mesa) y utilización de material didáctico para estimular el pensamiento lógico- matemático, mediante su ejercer logró cambios significativos en el aula escolar y desde luego en cada niño y niña, al mismo tiempo, es fundamental impartir cada clase desde las necesidades de los niños y niñas para lograr resultados exitosos.

Para finalizar, la propuesta pedagógica a través de la secuencia didáctica resultó enriquecedora para el quehacer pedagógico, ya que se adquieren aprendizajes para mejorar el accionar docente desde la creatividad, dinamismo y sobre todo desde el amor. Además, la secuencia didáctica fue favorable para estimular el pensamiento lógico- matemático ya que también se desarrollaron destrezas y habilidades del pensamiento antes nombrado de manera creativa.

## Referencias

- Baroody, A. (1988). La matemática de los niños y niñas – contribuyendo a la equidad. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41050203.pdf>
- Garaigordobil, M. (2008). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Montañés, J. (2003). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>.
- Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>
- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Piaget, J. (1945). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. <http://www.revencyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/agora/v5n10/articulo5.pdf>
- Piaget, J. (1975). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2422-42002019000300018](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2422-42002019000300018)

Piaget, J. (1932). El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes.

<https://www.redalyc.org/pdf/542/54221979002.pdf>

Piaget y Szeminska (1982) las estrategias didácticas en la construcción de las nociones lógico matemáticas en la educación inicial.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512008000100006](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512008000100006)

### **Anexos**

Enlace drive de las evidencias de la implementación. [https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jnmuozb\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EoAF5E8qG4JBtHYXD4RyUcAB2KiyRqdc4buytnxKKbdoTA?e=Bd6UH8](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jnmuozb_unadvirtual_edu_co/EoAF5E8qG4JBtHYXD4RyUcAB2KiyRqdc4buytnxKKbdoTA?e=Bd6UH8)

Link del video de sustentación: [https://youtu.be/A6\\_wkDnBMDY](https://youtu.be/A6_wkDnBMDY)